

POWER PLAYER

No
6 / 93
Hinta
5,-

SNES:

- * Tiny Toons
- * Super Off Road
- * X-Zone
- * Gods

NES:

- * Gold Medal Challenge
- * Gargoyle's Quest II

GB:

- * Final Fantasy -
Mystic Quest
- * Looney Tunes
- * Robin Hood

TINY TOON



Adventures



	9,0	8,5	7,5	9,0
10	GRAFIKKA	ÄÄNI	PELATTAVUUS	VIIHDE
8				
6				
4				
2				
0				

Tiny Toonsin suuren menestyksen jälkeen NES- ja GB-yksiköissä Konami julkaisee nyt ensimmäisen SNES-seikkailun, jossa esiintyvät nämä Warner Brothersin piirrossankarit. Joukkio on tavoilleen ominaisesti joutunut vaikeuksiin ja tällä kertaa on Buster Bunnyn tehtävänä ratkaista ongelmat.



Tiny Toon Adventures SNES-konsolille on vaikea peli, mikä on hauska juttu, sillä useat mukavat tasoloikkimiset ovat turhan yksinkertaisia selvittää. Onneksi tässä pelissä on kuitenkin sekä jatkumahdollisuus että salasana. Peliin tutustumisen voi myös aloittaa noviisitaisolta, missä ei joudu kohtaamaan päävihollisia ja radatkin ovat lyhyempiä. Mainio tapa harjoitella ennen tosikoitoksia.

Matkalta löytää voimabonusia porkkanoiden muodossa sekä pieniä sirkkoja kaikissa väreissä. Nämä palauttavat menetettyjä voimia tai antavat sydämen. Kaniinipatsaasta saa lisäelämän.

RATA

1

Seikkailu alkaa koulussa. Kaapissa on piilossa hiiriä, jotka odottavat Busterin ilmestymistä antaakseen tälle löylytyksen. Ainoa konsti hiirten pysäyttämiseen on hypätä sekaan ja käyttää Busterin erikoista hyppypotkua.

Aina kun osuu vihollisen päälle ilmestyy ruutuun yksi tähti. Sadasta tähdestä saa lisäelämän. Loiki minkä kerkiät rappusten luokse asti ja liu'uta niiden alle. Siellä odottaa piristävä porkkana ja ylimääräinen sydän.

Rappusten jälkeen kuuntele juoksentelu todella alkaa. Ota vauhtia ja loiki esteiden yli samalla kun yrität poimia kaikki tähdet. Näin selviää nopeasti Dizzyn luokse. Hänellä on sudennälkä ja kun ruokit häntä keräämilläsi aineilla, hän nuukahtaa ja sinä pääset seuraavalle radalle.



RATA

2

Hauskana yllätyksenä löydät iteesi villistä lännestä, missä Max Montana on räjäyttänyt kassakaapin ja paennut rahojen kanssa.



Pyrörytä kaikki tynnyrit radan alussa liikkeeseen juoksemalla lujaa niitä päin. Huomaat vihollisten mielten olevan pian matalana. Radan keskivaiheilla tulee hauska jakso, jossa joudut hyppimään hyppynarulta toiselle päästäksesi etenemään. Loikkaa juuri silloin kun kaari on hipaissut maata ja on taas nousussa. Kymmenen pompun jälkeen päädyt seuraavaan vaiheeseen.

Juna on todella hankala paikka. Sinun pitää päästä katolle, juosta kukkulan ylitse kun juna menee tunneliin ja sitten hypätä taas kyytiin ennen kuin juna ehtii porhaltaa ohi. Juuri kun saat Maxin vihdoin kiinni, menettää kuljettaja junan hallinnan ja joudut pelastamaan ryöväriin vaarasta. Kiitoksesi avustasi Max antaa ryöstetyt rahat takaisin.

RATA

3

Kahjo tiedemies on vanginnut Busterin ystävän ja tämä tyyppkä on lukittuna vankiluolaan kiemuraisessa kummitalossa. Busterin pitää luonnollisesti ryynnätä sinne pelastamaan hänet. Huomaat nopeasti, että suuri joukko haamuja suhtautuu nihkeästi pyrkimyksiisi. Ensimmäinen osuus ei ole kovin vaikea, mutta muista etsiä kristalliporkkana, joka löytyy Welcome-kytlin tuntumasta. Hullu tieteilijä tulee vastaasi sen jälkeen, kun selviydyt hankalista



hyppylautoista. Useimmiten näiden luota löytyy pieni pallo, joka antaa riittävän vauhdin hyppyyn. Ellei palloa näy, se pitää etsiä ja kantaa lähimmän ponnahtuslaudan luokse. Kun pääset tiedemiehen luokse, pitää Busterin tuhota hänen koneensa ja hyppiä äijän päällä kunnes tämä tipahtaa. Sitten voit mennä pelastamaan kaverisi.

myös syöttää, mutta sitten tulee mutkia matkaan. Buster pärjää omilla konsteillaankin.



RATA

4

Pähkähullu yliopisto Acme Looniversity on tärkeässä koitoksessa. Buster ja ystävät pelaavat Acmen puolella amerikkalaista jalkapalloa. Yksi touchdown merkitsee kuutta pistettä, jotka Acme tarvitsee voittoon. Tämä lienee pelin helpoin rata. Juokse niin paljon kuin kintuista lähtee ja väistä vastapuoli loikilla ja liu'uilla. Pallon voi

Konami
PELAAJA
1
PELITYYPPI
Tasoloikka
PELIMUUSTA
Salasana
GAMEJANK
X
KESKIT.

RATA

5



Nyt Buster on lentänyt pilvien sekaan, missä hänen täytyy löytää Calamity Coyoten kadonnut aarrearkku, jonka sisällä on salainen resepti. Täällä täytyy loikkaa kuplien päällä, joita Calamity puhalttaa Busteria kohti. Mutta varovaisesti, sillä kuplat puhkeavat äkkiä. Puolivälissä matkalla ylös joutuu keskelle flipperipeliä, jossa pitää kerätä kaikki pallot kulkien ylöspäin. Aivan ylähällä täytyy taiteilla hyökäävien lintujen kanssa. Kun niistä selviää, voi palauttaa reseptin Calamity-kojootille.

RATA

6

Tässä avaruusseikkailussa Busterin pitää löytää ensin avain, jolla pääsee avaruusaluukseen. Sitten voi singahtaa painotto-maan tilaan.

Avain löytyy, kun menee radan alussa pitkälle vasemmalle. Kulje aluksen toiseen päähän niin suuri ovi aukeaa ja Buster voi loikata vapautteen. Kaikkein tärkeintä on vältellä vihollisten lasersäteitä. Asetu betoniseinien taakse, joita on siroteltu pitkin reittiä, niin sinulla ei ole mitään vaaraa. Radan lopussa odottaa vaikea pomo, jolla



on aseinaan jääpistooli. Hän on valtaisan koneen päällä, joka myöskin ampuu jäädyttäviä säteitä Busteria kohti. Yritä saada kone kääntymään niin, että säteet osuvat sinun asemestasi vastustajaasi.

Ratojen välissä Busterin kaverit ilmestyvät tarjoamaan bonuspelejä. Näissä voi onnistuessaan kerätä lisäelämiä. Erilaisissa peleissä on mukana bingo, squash ja parikin erilaista sokkeloseikkailua, joissa pitää pelastaa kaveriteipä pulasta. Mitä paremmin peleissä pärjää, sitä enemmän voi saada lisäelämiä.



Toimituksen arvio

Asetu mukavasti ruudun eteen ja valmistaudu pitkään ja riemukkaaseen seikkailuun. Tiny Toons ei ole nimittäin yhtä helppo selvittää kuin muut vastaavat pelit. Myös Nintendo-pelien puoliammattilaiset saavat tästä kunnon haasteen. Ensimmäisenä kiinnittyy huomio mainioon grafiikkaan ja musiikkiin. Mutta pelin paras puoli on uudet keksinnöt, niin kuluneeseen muotoon kuin taseloikkapeli alkua olla. Missä muussa pelissä voi esimerkiksi loikkaa hyppynaruissa, pelata amerikkalaisia jalkapalloa ja toimia flipperin kusiina samassa seikkailussa?

Tohtori Wiili natisee

Useimmissa tämän lajin peleissä on enemmän helppoa hupia kuin haasteita. Siksi en olettanut Tiny Toonsilta mitään uusia etukäteen, varsinkaan kun olen kokeillut CB-versiota. Mutta Super Nintendon Tiny Toons on jotain ihan muuta. Kiemurainen ja hauska seikkailu, jossa on paljon uusia ideoita. Grafiikka on mallikasta työtä ja eri ratojen musiikit toimivat hienosti. Tämähän on selvä Huijoppelii!

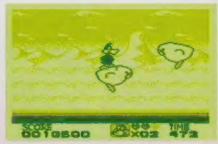
LOONEY TUNES TUNES

LOONEY TUNES	Sunsoft
	PELAAJIA
	1
	PELITYYPPI
	Tasoloikka
	PELIMUISTI
	-
	GAMELINK
EI	
KESKIT.	

10	8,0	8,0	4,5	8,0
8	GRAFIikka	ÄÄNI	PELITAVUUS	VIIHDE
6				
4				
2				



Vanhat tutut Warner Brothersin piirroshahmot ovat sankareina Sunsoftin uudessa pikkuruudun seikkailussa. Game Boyssa riehuvat nyt monet eri riivöt seitsemällä erilaisella radalla. Peli aloitetaan turvallisesti panemalla Daffy Duck eli Repe Sorsa tasoloikkaajaksi.



RATA 1

Ensimmäinen rata kuuluu siis Repe Sorsalle. Ensimmäinen puolisko tapahtuu maalla ja toinen puoli veden alla. Yosemite Sam ja suuri lohikäärme ovat suurimmat vaikkeudet alkupuoliskolla.



Käytä frisbeetä näitä kelmejä vastaan. Jälkipuolella Repe päätyy veden alle, mutta se ei ole vaarallista, kun kyseessä on sorsa pienellä sillä. Täällä on tärkeintä yrittää väistellä pahimpia ansoja ja vihollisia. Lopuksi asettu vastaan suuri robottikala, joka tottelee kyllä frisbeetä.

RATA 3

Nyt on vuorossa ehta räiskintärata, jossa Porky eli Putte Possu ohjaa avaruus-alusta. Hänen pitää väistää muut alukset, satelliittit ja Acme-pommit. Näille vaaroille joutuu asettumaan alttiiksi, että saisi kinkkupaistin ehjänä takaisin.

RATA 4

Tasmanian tuholainen on saanut helpoimman tehtävän. Rata 4 on nimittäin pikemmin bonusrata kuin kunnollinen kenttä. Tuholaisen pitää syödä niin paljon ruokaa kuin hän vain ehtii 60 sekunnin aikana. Jos ehtii ahmia riittävän tolkuttomasti saa isot bonussummat ja lisäelämiä.



RATA 2

Nyt on vuorossa Tweety eli Tipi, harmiton ja aseeton pikku lintu, joka voi vain räpytellä siipiään. Tipin tehtävänä on selviytyä kaupungin yhdeltä laidalta toiselle välitellen samalla kaikkia vaaroja. Suurin harmi on tietysti Sylvester-kissa, joka saattaa rynnistää yllättäen takaa ja napata Tipin kiinni.



Tässä ei ollut suinkaan vielä kaikki, näiden neljän radan jälkeen on vielä kolme muuta. Selviätkö niistä itse, ilman neuvoja?



Tohtori Wiili natisee

Tämä on hyvä peli, jossa on kunnan rahan ka ja äänet. Ohjaus tuntuu alkuun hiukan kummallialta, mutta siihen tottuu. Peli-idea on hauska erilaisine ratoineen ja hahmoineen. Tämä kuuluu Sunsoftin parhaisiin peleihin.

Toimituksen arvio

Looney Tunes on samantyylinen peli kuin Konamin Tiny Toons, mutta kyseessä on peliä mainio tasohyppely. Tässä häiritsee pelin ääni, huolimattomuus peliohjauksen suunnittelossa. Muissa suhteissa seikkailu ja eri ratojen ylitykset ovat viihdykettä, johon on oikein mukava tutustua.

Final Fantasy



Pitkän odottelun jälkeen saadaan tänne pohjolaankin ensimmäinen Squaren peli. Mystic Quest ei ole niinkään roolipeli kuten sarjan aiemmat pelit, vaan tässä on enemmän painoa seikkailulla. Tässä on pikainen esittely koko sarjan peleistä, koska niitä ei ole lehdesä vielä arvioitu.



luita kuin aiempia FF-pelejä. Se lienee syynä myös julkaisuun täällä Suomessa.

Final Fantasy - Mystic Quest (SNES)

Tämä tunnetaan nimellä Mystic Quest myös USAsa. Peli on suunniteltu nuoremmille pelaajille, jotka eivät ehkä pääsisi mutkikkaissa ja laajoissa roolipeleissä alkua pitemmälle.



Final Fantasy (NES)

Sarjan ensimmäinen peli julkaistiin Japanissa jo 1987, mutta Nintendo julkaisi sen USAsa vasta alkuvuodesta 1990, jolloin se nousi äkkiä suosioon.

Final Fantasy Legend (GB)

Square rakensi pian myös ensimmäisen Final Fantasy-seikkailun pikkuruutuun. Päähahmot vaihtuivat ja tehtävä oli aivan uusi.



Final Fantasy Legend II oli suurempi ja parempi kuin edeltäjänsä ja niinpä se saikin selvästi paremman suosion.

Final Fantasy Legend II (GB)

Yllättäen Square julkaisi seuraavaksi jatkon GB-pelille, eikä paljon suositummalle alkuperäiselle NES-seikkailulle.

Final Fantasy II (SNES)

Pitkän odottelun jälkeen ilmestyi jatko sarjan erinomaiselle ensimmäiselle pelille. Final Fantasy II oli yksi ensimmäisistä SNES-peleistä ja se kuuluu yhä parhaimmistoon. Cecil etsii ystäviensä kanssa kadonneita kristalleita.

Final Fantasy - Mystic Quest (GB)



Peli tunnetaan USAsa nimellä Final Fantasy Adventure, mutta Euroopassa nimeksi on vaihtunut Mystic Quest. Tämä muistuttaa enemmän Zeldan ja Linkin seikkai-



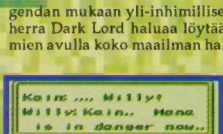
Final Fantasy III (SNES)

Squaren kaikkein uusin peli on Final Fantasy III. Itse asiassa tämä on niin tuore, ettei se ole jenkeissä ehtinyt vielä kaappoihin. Julkaisupäivä lykkäytyy ilmeisesti syyskuulle Yhdysvalloissa, mutta huippuseikkailusta huhutaan.

Nyt Squaren roolipelit on esitelty edes nimellisesti teille lukijoille. Ensimmäisiä Game Boyn pelejä tai alkuperäistä NES-peliä ei tulla virallisesti julkaisemaan Suomessa, mutta uusin SNES-seikkailu ansaitsisi maahantuonnin. Ehkä vielä ennen joulua?



Vanha legenda kertoo puusta nimeltä Mana. Se kasvaa pilviverhon yläpuolella vuoren Mount of Illusion huipulla. Puun luokse saapuva ihminen saa legendan mukaan yli-inhimilliset voimat. Pahuuden herra Dark Lord haluaa löytää puun ja saada voimien avulla koko maailman hallintaansa.

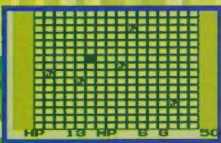


Dark Lordin linnassa vangit joutuvat taistelemaan kauheita villieläimiä vastaan isännän viihteeksi. Ihmisiä on ryöväyty kodeistaan vangiksi ilman

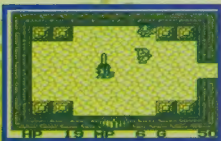
mitään syytä ja päivittäin kuolee joku kamppailussa villieläimiä vastaan. Pelin sankari Kain on myös vanki. Kun Kain eräänä päivänä puhuu kamppailussa vaikeasti haavoittuneen Willyn kanssa, hän saa kuulla legendan maagisesta puusta.

- Mystic Quest

Willy sanoo Gemma-ritarien ja vesiputouksen luona asuvan Bogardin tietävän enemmän. Nämä asiat sanottuaan Willy ei jaksata taistella enää ja hän kuolee.



estää Dark Lordin ja Juliuksen puhumassa Manapuusta. Julius kertoo puun olevan arkussa, jonka avain on pikkutyttöllä. Juliuksen mentyä Dark Lord huomaa Kainin salakuunnelleen. Dark Lord ajaa Kainia takaa kuilun reunalle asti, mistä Kain työnnetään alas...



Kun Kain herää, hänellä ei ole aavistustakaan missä hän on tai mitä hänen pitäisi tehdä. Nyt pelaaja astuu mukaan kuvaan auttamaan Kainia. Pelaajalla on laaja maailma tutkittavana ja suuri määrä tehtäviä suoritettavana. Lisäksi pitää selvittää Dark Lordin alaisista, jotka tekevät kaikkensa estääkseen Kainia löytämästä ensin Manapuuta.



Mystic Quest on huikea seikkailu parhaimpaan Zeldatyylisiin. Kaikki, jotka ovat kaivanneet kunnollista seikkailua pikkuruutuun, tulevat saamaan kunnon vastinetta rahoilleen. Pelin maailma on laaja ja koostuu monista kylistä ja kaupungeista, joissa voi puhua ystäville ja ostaa aseita ja muita tärkeitä esineitä. Vihollisia löymällä saa kerättyä rahaa, jota luonnollisesti tarvitaan



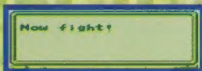
avainten, lääkkeiden ja aseiden ostamiseen kylissä. Matkalla tarvitsee myös hukkua, että selviytyy maanalaissa luolissa

kivivyörymien oihite. Näitä on myös kaupan kylissä.

Kaikkien esineiden ja aseiden lisäksi kohtaat kylissä ja luolissa henkilöitä, jotka lähtevät seuraamaan Kainia. Saat



useita ystäviä, joista on paljon apua pomoja vastaan sekä etsiessäsi oikeaa reittiä hankalammissa luolissa. Valitsemalla kokennon 'Ask' eli kysy, saat heiltä vihjeitä ja mahdollisesti magia- ja voimapeitteitä.



Square
PELAAJIA
1
PELITTYYPPI
Seikkailu
PELIMUISTI
Paristomusti
GAMEWINK
X
KESKIT.

	7,0	8,5	8,0	9,0
GRAFIikka	10	8	6	4
ÄÄNI	10	8	6	4
PELATAVUUS	10	8	6	4
VIIHDE	10	8	6	4

Toimituksen arvio

Tällaista on ehditty jo odotella. Mystic Quest ei ole saman tyylin roolipeli kuin SNESillä tehdyt Final Fantasy-seikkailut, mutta nimenomaan seikkailupuoli on tässä pelissä parasta. Grafiikka on oikeastaan aika keskinäminen, mutta musiikki ja pelin tarinat ovatkin ilmeisesti parasta Squaren aiemmissa peleissä. Nämä samat toimet tekevät tästäkin Huippupelin. Game Boyn ensimmäinen Zelda tulee olemaan vielä tydelisempää työtä, mutta näiden kahden pelin aikana ennen Zeldan julkaisua on Mystic Questissa enemmän kuin tarpeeksi ihmeteltävää.

Tohtori Wiili natisee

Ensimmäistä kannettavaa peliä, joka ansaitsee todella seikkailupelin nimen, on tässäkin Mystic Quest sai minut heti koukkumaan. Kuvan ei tarvitsekaan olla loistelas tällaisessa pelissä, koska asettama haaste vaatii selvittämään koko tarinan. Peli on todella suuri pikkuruutuun, sen selvittäminen ei käy päivässä tai kahdessa. Lomilla moni joutuu tekemään pitkiä ja rasittavia reissuja, joiden aikana Mystic Quest voi olla juuri passeli peli.

SUPER OFF ROAD



On tullut aika loikata itserakenneltuun Toyota kuorma-autoon ja painaa kaasupoljin pohjaan. Lähtö tapahtuu heti ja kaikki on pelissä. Sinä ja kaverisi ohjaatte punaista ja sinistä autoa. Harmaan monsterin ratissa on Mickey Thompson, off-road-kisojen suuri nimi, jolla on uskomaton meriittilista. Startin jälkeen sinun täytyy keräillä niin paljon rahaa ja apuvälineitä kuin voit, samalla kun pidät huolta, että ehdit leikkaamaan ensin maaliviivan.

Tradewest
PELAAJIA
1 - 2 yhtä aikaa
PELITYYPPI
Autourheilu
PELIMUISTI
-
GALENK
X
KESKIT.

Paljon muuta kommervenkia ei peliin Super Off Road sisälly. Tässä ajetaan rinkiä radasta toiseen ilman ihmeempiä muutoksia. Myöskään pelillä ei ole mitään varsinaista loppua, vaan kierroksien jatkamista jatketaan niin kauan intoa riittää.



Pelissä ei pääse kovinkaan pitkälle ellei poimi rahoja ja esineitä, joiden avulla voi parantaa autonsa varustusta. Seuraavassa mainitaan joitakin tärkeimpiä apuvälineitä, joita voi ostaa kisojen välissä:

Nitro

Puhdas ydinase. Auto lentää kuin ohjus eteenpäin, kun otat nitron käyttöön. Mutta niinpä joka nitro maksaakin \$10.000.

Renkaat

Valittavana on kuuden tyyppisiä renkaita, joita tulee varmasti tarvitsemaan kaikkia, sillä radat vaikeutuvat koko ajan.

Jousitus

Kilpailujen kuluessa huomaat, että mitä lyhyemmin lennät sitä paremmin vauhti pysyy. Paremmalla jousituksella voi minimoida hyppyjen korkeutta.

Moottori

Uutta moottoria varten joutuu pulittamaan peräti \$100.000, mutta tämä on hyvin sijoitettua rahaa. Pidä huolta siitä, että hankit ajoissa nopeamman moottorin, että voit roikkua mukana kilpailussa.

Peli koostuu 16 erilaisesta radasta, jotka on rakennettu eri periaatteilla. Alussa voit yrittää pysytellä toisella sijalla, sillä Mickey on yksinkertaisesti liian nopea trimmatulla autollaan. Keskity kehittämään ajotaitojasi, että voit pian rahojen ja varustelun karttuessa alkaa taistelun ykkössijasta.

Rata 1

Käytä nitroa molemmilla suorilla ja ota mutkat mahdollisimman tiukasti. Rahat ja nitroastiat sijaitsevat yleensä kurveissa.



Rata 2

Tällä radalla on helppo saada auto kulkemaan lujaa, mutta varo vesilammikoita. Jos jäät jumiin mutaan, tarvitset nitroa irrotukseen.



Rata 3

Läjättään savea. Ennen tätä rataa olisi syytä hankkia autoon paremmat renkaat ja jousitus. Yritä pysytellä kurveissa sisällä, niin radalla ei ole suuria vaikeuksia.

Rata 4

Tällä radalla kannattaa käyttää nitroa keskivaiheilla, sillä muuten on vaarassa juuttua kiinni. Matkalla joutuu helposti tyrkityksi ja ajautuu väärään suuntaan. Paras olla tarkkana, että pääsee nopeasti takaisin. Kiinniottaminen on vaikeaa.

Rata 5

Tämä on kaikkein helpoin rata. Kurveissa on viilsainta ohjata ylös ja hankkia eroa kilpakumppaneihin käyttämällä nitroja.

10	5,0	5,5	6,0	4,5
8				
6				
4				
2				
0				
GRAFIikka	ÄÄNI	PELATTÄVUUS	VIIHDE	

Toimituksen arvio

Super Off Road on aluksi hauskaa, mutta alkaa helposti tyympästä parin tunnin pelin jälkeen. Tässä kaivattaisiin mahdollisuutta neljän hengen otteeluun, missä olisi varmasti käihinää, mutta adapteria ei edes ollut vielä kun tämä peli tehtiin. Grafiikka ja äänet ovat komeat, mutta muuten vanha NES-peli tuntuu oikeastaan hauskemmalta.

Muinaiset tarinat kertovat kaupungista, jonka jumalat ovat rakentaneet. Tarinoiden paikka on mielikuvituksellinen, täynnä temppeleitä, palatseja, labyrinttejä ja käsittämättömiä hirviöitä. Mutta kukaan ei tiedä onko paikka todella olemassa. Eräänä päivänä nuori soturi päättää lähteä etsimään legendan kaupunkia. Hän haluaa selvittää kuka siellä asuu ja mistä salamyhkäisyys johtuu. Kuukausien etsimisen jälkeen hän lopulta päätyy kaupunkiin ja alkaa perehtyä salaisuuteen. Hän huomaa nopeasti asukkaiden synkeyden. Hän panee myös merkille, että kaupungista lähtö on vielä vaikeampaa kuin sinne pääsy...

GODS

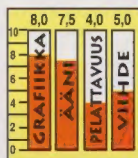
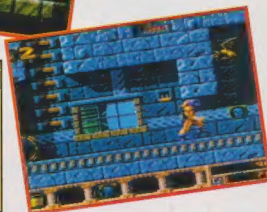


Pelaaja saa astua tästä kohdasta mukaan peliin. Sinun täytyy auttaa sankaria kaupungin tutkimisessa ja pyrkiä löytämään ulospääsy kauheiden hirviöiden ohi. Kaupungissa kohtaa jatkuvasti lukittuja ovia ja salareittejä, joten paikat pitää kolata läpikotaisin. Samalla tulee vastaan avaimia ja muita esineitä, joista on hyötyä pitkässä seikkailussa.

Gods kuuluu niihin peleihin, joissa on syytä perehtyä kunnolla ohjevihkoon ennen kuin aloittaa seikkailun. Tarjolla on loputon määrä aseita, avaimia, rohtoja, kristalleja ja muita esineitä. Näiden tavaroiden arvoa ja käyttötarpeita ei voi ymmärtää ellei ole tutustunut ohjeisiin.



Gods on sekoitus seikkailua ja strategiaa. Pelaajan täytyy ennen kaikkea käyttää aivojaan, että löytäisi kaikki esineet ja avaimet oikeassa järjestyksessä, myös vaikeista labyrinteistä. Mutta myös nopeille sormille ja ampumataidoille on melkoisesti käyttöä monstereiden kanssa.



Tohtori Wiili natisee

Gods on jonkinlainen sekoitus peleistä Prince of Persia ja Solomon's Key. Valittavasti itse pelaaminen on niin hankalaa ja ohjauksin kömpelöä, että pelin haastavuus kääntyy itseään vastaan. Tuntuu pelkästään ärsyttävältä kelata samaa kohtaa yhä uudestaan. Jos pitää juuri tämän lajin peleistä saattaa Gods tuntua kiintoisalta. Minä kylästyin siihen melko nopeasti.

Toimituksen arvio

Hyvä grafiikka ja jyrkät äänet eivät välttämättä merkitse hyvää peliä. Gods on hyvä esimerkiksi käänteisestä. Peli ohjauksen avuutona ja pelissä on niin lohduton määrä tilpehuria, että se vain turhauttaa. Gods ei jaksanut pitää mielenkiintoa yllä, mutta mahdollisesti joku pelaaja on innostunut toivottoman vaikeasta seikkailupeleistä, eikä luovuta koskaan, vaikka tilanne tuntuisi täysin mahdottomalta.

GARGOYLE'S

QUEST

II



Kauan, kauan sitten oli jo olemassa maaginen maailma, joka tunnettiin nimellä Etruria. Siellä asui lohikäärmettä muistuttava hirviö nimeltään Firebrand. Hän oli nuori ja vahva ja hän harjoitteli joka päivä voidakseen suojella taikamaata, jossa asui. Eräänä päivänä ilmestyi mystinen musta valo, joka tyhjensi valtakunnan maagiasta. Ilman taikaa asukkailla ei ollut elinmahdollisuuksia. Nyt Firebrandin piti osoittaa mitä hän oli oppinut kovina harjoitusvuosinaan.



Gargoyle's Quest oli yksi varhaisimpia pelejä Game Boylle ja se kuuluu yhä parhaaseen päähän. Nyt Capcom on lopulta saanut ulos jatko-osan niin NES- kuin myös GB-versiona. Suomeen tulee ensin NES-peli. Kokonaisuus on rakennettu samaan tapaan kuin edellinen. Toiminnan ja seikkailun tasapaino on jälleen osunut nappiin.

GARGOYLE'S QUEST II

Capcom
PELAAJIA
1
PELITYYPPI
Seikkailu
PELIMUISTI
Salasana
GAMESK
KESKIT.

Firebrandin taistelu pahaan vastaan tapahtuu useissa eri paikoissa eri puolilla Etruriaa. Seuraavassa esitellään hiukan enemmän paikkoja, joihin Firebrand lähtee pelin ensimmäisissä vaiheissa.

Training Center

Osoittaaksesi kykysi seikkailijana sinun täytyy löytää Argob's Pot, joka on harjoituskeskuksessa oikeassa ylänurkassa. Vaihdoissa tätä pytinkiä vastaan Firebrandille on luvattu jotakin arvokasta, joka parantaa hänen hyppykykyään.



Etruria Castle

Kun Firebrand selviytyy harjoitus-tehtävästä on aika lähteä kohti linnaa. Täällä on pakko selviytyä loitilla katolta toiselle, että olisi toivoa selviytyä. Kun pääset pitemmälle, kohtaat suunnattoman lohikäärmeen, joka on päässyt jollain konstilla sisään linnaan. Pysyttele etäällä ja hyökkää tulipallojen kanssa, kun saat tilaisuuden. Ammukset voi väistää melko helposti vain hyppäämällä alta pois.

Fire Bridge

Ainoa keino kulkea Etruriasta Gibeaan on reitti yli tulivirran. Aiemmin virran yli kulki silta, mutta se on palanut käyttökelvottomaksi, joten Firebrand joutuu hyppimään ja lentämään päästäkseen toiselle puolelle. Kun olet päässyt polttavan virran yli, voit kulkea rauhassa Gibeaan, missä saat hyvän palkinnon.

Anon's River

Gibeän visiitin jälkeen on taas edessä tulivirta. Joudut loikkimaan heiluvien patsaiden välillä. Alhaalla virrassa ei selviä sekuntiakaan. Jos hyppäät ohi patsaasta ja putoat alas, tulee Firebrandista paisti.

Hinom Woods

Toisen tulivirran jälkeen päädyt Disoniin. Sikäläiset asukkaat kertovat Firebrandille taikaesineestä, joka tunnetaan nimellä Night Drop. Night Drop on kätketty jonnekin metsään Hinom Woods, joten sinne täytyy mennä etsimään.

Gaia Cave

Tässä luolassa Firebrand voi vaihtaa Night Dropin pimeyden kynttilään sekä enkelinsiipiin.

Sittem River

Enkelinsiipien avulla Firebrand voi lentää pitemmän aikaa, eikä ilman niitä selviytyisi mitenkään tämän virran ylitse. Kun olet selviytynyt toiselle rannalle, voit jatkaa linnan Sittem Castle.

Sittem Castle

Sittemin linnan ympärillä on erämaa täynnään hiekkaa, örkkejä ja tappavia piikkejä, joten jalansijat pitää valita tarkasti. Tultuasi sisälle lintaan voit pian valita kahdesta eri reitistä.

Näistä alempi on uskomattoman vaikea, joten kannattaa kulkea ylempää. Sieltä voi saada sitä paitsi lisäelämän. Linnasta löytyy myös arvokas Cremlin Stick.

Kun olet kulkenut linnan läpi, avautuu eteesi aivan uusi tie, joka johtaa palatsiin. Siellä kohtaat kuninkaan, joka antaa sinulle uusia määräyksiä kadonneiden loitsujen etsinnässäsi...

Ensimmäinen kylä

Pomo

Tulivirta

Linnassa

	7,5	8,5	6,5	11,0
10	K	A	U	V
8				
6				
4				
2				
0				

Tohtori Wiili natisee

Gargoyle's Quest oli ensimmäinen Game Boyn peli, joka imaisi todella mukana. Niinpä olen ehtinyt odotellakin sille seuraajaa. NES-peli Gargoyle's Quest II täyttää kylä kaikki odotukset ja onnistuu ylittämäänkin alluperäisen klassikkopelin. Todellinen Huippupeli, joka muistuttaa aika lailla peliä Zelda II. Kopiosta ei suinkaan ole kysymys, vaan pelissä on monta aivan uusia ideoita. Capcom on onnistunut taas.

Toimituksen arvio

Gargoyle's Quest II pitää sisällään paljon sen mitä seikkailupeliltä sopiai odottaa. Pikku pirulainen Firebrand ei voi ehkä tavoittaa samaa suosiota kuin Mario, Link tai Mega Man, mutta uudemmista Nintendo-sankaroista hän on varmasti tunnetuimpia. Pelin äänne- ja graafiset vaikutteet NES-peliksi, eikä grafiikkakaan ole yhtenkään pöhkömpi. Ainoa pieni puusa oli hiuksi kankea peliohjus. Mutta tämä on aivan hyvä NES-pelejä aikoihin.

Robin Hood

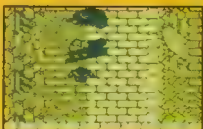


Viime vuoden lopulla Virgin Games julkaisi Robin Hoodin NES-pelinä. Nyt he ovat myyneet oikeudet eteenpäin Mindscapelle, joka on rakentanut pelistä GB-version.



Seikkailu alkaa Jerusalemissa, mihin britit ovat menneet ristiretkellä levittääkseen kristinuskoa itämaihin. Robin ystävineen on päätyttyä arabialaiseen vankiluolaan ja pelaajan tehtävä on auttaa Robinia löytämään miekka ja kaikki avaimet, joita tarvitaan ulospääsyyn. Toisessa tyrmässä istuu Azeem, jota kannattaa auttaa pakenemaan. Kiitokseksi hän näyttää salaisen uloskäynnin vankiluolista.

Reitillä tulet löytämään monia esineitä, joista on apua matkalla päämäärään eli Nottinghamin ilkeän sheriffin nujertamiseen. Tässä on tärkeimpiä tavaroita:



Miekka

Robin voi löytää kolme erilaista miekkaa pelin kuluessa. Ensimmäinen löytyy vankityrmästä.

Jousipysy

Myös jousia löytyy kolmea lajia. Ensimmäinen lojuu metsässä odottelemassa löytäjänsä.



Nahkahaarniska

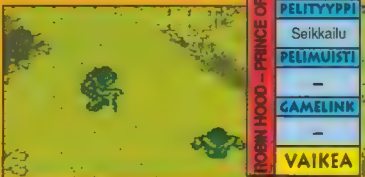
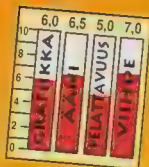
Tämä varustus suojaa vihollisten hyökkäykseltä.

Parantava vesi

Kun juot vähän parantavaa juomaa, saat takaisin suuren osan menetetyistä voimista.

Valepuku

Kun laitat nämä vaatteet päälle, näyttää Robin aivan sheriffin mieheltä ja voit luikahtaa vartijoiden ohi.



Pelissä on myös oudompia erikoisesineitä kuin luetellut, mutta ne tulevat vastaan myöhemmissä pelin vaiheissa.



Toimituksen arvio

Robin Hood on seikkailu, jossa on monia mainioita kenttiä ja hankalia vihollisia. Pelissä on komeat alkukuvat ja hieno loppu. Samaten ovat kuvat, joissa jutellaan ystävien ja vihollisten kanssa, tehokkaat näköisä. Toisissa pelin toimintajaksossa on pyydy pääsemään vastaavaan grafiikkaan, mutta valitettavasti pienellä ruudulla ei näy silloin enää mukana. Muuten Robin Hood on kelpo peli.

Tohtori Wiili natisee

Kun pelasin Robin Hoodin NES-versiota, ajattelin pelin idean olevan hyvä, mutta se tuntui sopivan paremmin Super Nintendoille, sillä niin grafiikka kuin musiikkikin kaipasi petrausta. Nyt Mindscape on toiminut tänään Game Boylle, mikä ei ihan vastaa minun odotuksia. Mutta tästä huolimatta pelin seutus on melko onnistunut ja versioiden välillä ei ole eroa kuin värien katoamisessa. Eli tuttu peli NES-faneille, mutta kohtalaisen mukava yllätys seikkailunhaluiselle GB-pelaajalle.

CAPCOM'S

GOLD MEDAL CHALLENGE

92

Nintendo

Jälleen uusia olympiakisoja

Joka neljäs vuosi asettuvat miljoonat ja miljoonat ihmiset televisioiden ääreen tuijottamaan olympiakisoja. Tänä kesänä ei ole luvassa normaaleja kisoja, mutta Capcom antaa tilaisuuden ratkoa itse kavereiden kanssa hiukan erilaisten olympialaisten kummitalien kohtalot pelissä Gold Medal Challenge.

Pelissä on mukana 18 eri lajia ja ennen kuin aloitat kilpailun, voit ottaa valikosta Training Moden ja harjoitella juoksemaan, hyppäämään, uimaan ja voimistelemaan. Pelissä on paristomuisti, joka säilyttää maailmanennätyksen ja kolme parasta tulosta jokaisessa lajissa, mikä tekee kilpailusta hauskemman.

Harjoiteltuasi kaikkia 18 lajia on aika ryhtyä varsinaiseen otteluun. Kaikkein hauskin vaihtoehto on kerätä kahdeksan hengen porukka ja ryhtyä tosissaan taistelemaan mitaleista, mutta myös yksinpeli tai mitteli "vain" yhden kaverin on yllättävän mukavaa puuhaa.

1 OSUUS

100 m juoksu

Ensimmäinen laji vaatii tuttuun tapaan vain nopeaa näpyttelyä. Painele A- ja B-nappeja tauotta, niin saat hyvän ajan.



Pituushyppy

Ota mahdollisimman nopea vauhti ja yritä osua jämpästi valkoiselle viivalle. Paras lähtökulma on 45 astetta.

100 m selkäuinti

Tämä on ainoa uintilaji, jossa ei tarvitse nousta hengittämään aina silloin tällöin. Yritä löytää täsmällinen rytmi uintivetoihin. Selkäuinnissa ei ole turboohjaimesta apua.



2 OSUUS

200 m juoksu

200 metriä on liian pitkä matka täydellä vauhdilla, sillä voimat loppuvat kesken. Siispä kannattaa tarkkailla sydämen hiipumista ja ottaa välillä hiukan kevyemmin.



Kuulantyyntö

Painele A:tä ja B:tä kuin mielipuuhiipunnes tunnet etet jaksaa enempää. Lähetä kuula matkaan painamalla ohjainnappulaa kahdesti. Kuten tavallista on 45 asteen kulma ihanteellinen.

100 m perhosuinti

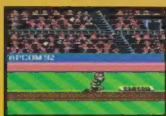
Nyt saat uuden asian päänsäiväksi vauhdinpidon lomaan. Tässä uintilajissa on nimittäin hengittäminenkin suotavaa. Kun sydäimestä katoaa puhti, on parasta hankkia hiukan ilmaa keuhkoihin painamalla ohjainnappia.



3 OSUUS

400 m juoksu

Varo seuraamasta tietokonevastustajan ajattelumaton taktiikkaa, sillä kun juokset täyttä kyytiä voimat loppuun, seisahtaa juoksijasi radalle huiilaamaan. Toiset ehtivät ohitse ennen kuin pääset jatkamaan. Ota siis rauhallisesti aluksi ja rytkäise 100 metrin loppukiri.



Kolmiloikka

Kolmiloikka käsittää, yllättäen, kolme pomppua ja kunkin kohdalla pitää määrätä hyppykulma. Hitusen alle 30 astetta sopii hyvin kahteen ensimmäiseen ja kolmannessa loikassa patee tuttu 45 astetta.

100 m vapauinti

Kaikkein vaikeinta tässä lajissa on oikean rytmin löytäminen. Harjoittele kunnolla ennen kilpailua, äläkä unohda hengittää.



4 OSUUS



110 m aidat

Tässä on vaikea tehdä kärkiaikaa. Jos hyppää aidalla liian varhain, menettää vauhtia ja viime tingan hyppyssä on aina kaatumisen riski. Alkuun lie-
nee viisasta ottaa vähän varman päälle.

Keihäänheitto

Ota niin raju vauhti kuin pystyt ja lähetä keihäs radalle 45 asteen kulmassa. Varo kuitenkin astumasta viivan yli.



100 m rintauinti



Ihan niin kuin muissakin uintilajeissa tarvitaan tässä enemmän ajoitusta ja tuntea kuin sormien nopeutta. Kun uimarin pää nousee pintaan, kannattaa vetää syvään henkeä ennen seuraavaa vetoa pinnan alta.

5 OSUUS

Painonnosto

Kussakin nostovaiheessa täytyy pitää visusti huolta energiasta, ettei se pääse laskemaan liian alas. Aloita tarpeeksi varoen, että voimia riittää vielä viimeiseen nostoon.



Korkeushyppy

Oletko Suomen ensimmäinen todellinen uhka maailman huipuille korkeushyppyssä? Se nähdään tässä lajissa, joka kuuluu kaikkein vaikeimpiin. Kova vauhti ja riittävä harjoit-

telu tuovat kyllä tuloksia.

Hyppyarkku

Tässä lajissa on useita eri vaikeusasteita hypyille. Aluksi lienee varminta unohtaa kaikkein mutkikkaimmat kiertet ja voltit ja pitäytyä niiden sijasta helpommissa hyppyissä. Pisteitä annetaan yhdestä kymmeneen.



6 OSUUS

4 x 100 metriä

Seuraava laji on viestijuoksu. Toisin sanoen ei hetkenkään lepoa ja sormet saavat tikuttaa koko

ajan. Jos käsiohjaimessa on turbo, ei ole kovinakaan vaikeaa tehdä uskomattomia ME-tuloksia tässä lajissa.



200 m sekauinti

Viimeisessä uintilajissa on hankalinta vaihtaa aina uintilajista toiseen. Sitä merkellisempää, että tässä lajissa maailmanennätys on ihan käden ulottuvilla.



ERIKOISLAJI

Maraton

Jokaisen osuuden jälkeen otetaan osaa 42 kilometrin maratonjuoksuun. Saat päättää itse miten sinun maasi juoksija jakaa vauhtinsa eri osuuksilla. Ihanteellinen juoksuvahti on vaikea löytää ja helposti käy niin, että voimia ei riitä enää ylämäkiin juuri ennen maalia. Yritä pitää tasainen tahti aina loppusuoralle saakka.



Tässä oli kisojen kaikki 18 lajia. Toiset ovat helppoja ja maailmanennätyskin on ulottuvilla. Mutta osa lajeista vaatii paljon harjoittelua. Esimerkiksi maratonissa on vaikea päästä huippu-aikoihin. Onnea kultamitalien metsästykseseen

Capcom	PELAAJIA	1-8
Gold Medal Challenge	PELITYYPPI	Urheilu
	PELIMUISTI	Paristomuisti
	GAMEBANK	X
	KESKIT.	

WORLD-JPN-QUALIFY

START

TOP VIEW		5,0	5,0	6,5	8,5
SIDE VIEW	10	8	6	4	2
JUMP	0	2	4	6	8

Toimituksen arvio

Tämän tyyppiset kilpailut ovat todella hauskoja, mutta järkevintä on olla käyttämättä näissä käsiohjainta, jossa on turbo. Sen avulla selviää liian helpolla lajeista ja pelistä katoaa haaste tyystin. Grafiikka ja musiikki ovat keskinkertaisia, mutta se ei juuri haittaa näin mainiossa pelissä. Gold Medal Challenge on parempi kuin Track & Field II ennen kaikkea siinä suhteessa, että paristomuisti tallentaa kaikki ennätykset. Niihin saa myös kirjoittaa nimensä, joten parhaan tuloksen tekijästä ei synny kiistaa. Yhdessä kahdeksan kaverin kanssa tämä peli on yksi kaikkein jännittävimmistä. Yksinpelailu on tylsempää.

Tohtori Wiili natisee

Urheilupelit ovat olleet aina suosikkejani, ainakin pelistä Track & Field II lähtien. Odotukset Gold Medal Challengeen suhteen olivat korkealla, varsinkin kun Capcom on tehnyt tämän pelin. Täytyy sanoa, että peli myös täyttää nämä odotukset. Peli on hauska ja hyvin suunniteltu. Peräti 18 laji ja yhtä suuri määrä ennätyksiä rikottavana mikä antaa kunnan haasteen. Pelaamista ei malta lopettaa ennen kuin peukat ovat rakkuloilla ja käsivarret kramppeavat.

Aivan lähitulevaisuudessa ovat jokseenkin kaikki asiat tietokoneiden hallinnassa. Amerikkalaista puolustusjärjestelmää ohjaava tietokone on alkanut hallita itseään ja aikoo nyt lähettää ydinohjuksia, jotka uhkaavat koko planeettaamme. Pelaajan tehtävänä on estää massatuhot ja pelastaa ihmiset.

Zone 1 – Downward Descent

Avaruuspukusi on varustettu painovoiman kumoavilla kengillä, joten voit lentää tukikohdan ylle ja hyökätä taivaalta. Kun näet punaisen renkaan vihollisen ympärillä, ovat he tähtäimessä ja voit ampua. Yritä osua kaikkiin neliöihin, joissa on kirjain P. Niistä saa takaisin hukuttua energiaa.



puvireessä ja vahvana. Voit luottaa siihen, että rautapukuinen liihottelija radan lo-

Zone 2 – Desert Strike

Tässä voit luottaa maajoukkojen seisovan ja odottavan sinua. Kuva liikkuu oikealle ja vasemmalle samalla kun viholliset hyökkäävät joka suunnasta. Ammu kaikkea mikä liikkuu ja muista ottaa jokainen voimasäiliö.



pussa tekee sinusta pippuripihviä lyijy-

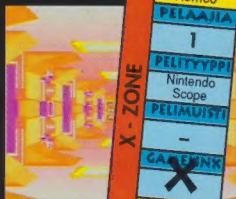
ehdi nopeasti ensin.

Zone 3 – Fortified Wall

Sisällä päärakennuksessa on vihollisia joka puolella. Pysäytä sinua kohti tulevat kudit ja hae tavalliseen tapaan voimasäiliöitä, että pysyt huip-



	6,0	6,0	6,5	6,0
GRAFIikka	ÄÄNI	PELATTAVUUS	VIIHDE	
10				
8				
6				
4				
2				
0				



Kemco
PELAAJIA
1
PELITYYPPI
Nintendo Scope
PELIMUISTI
-
GAUUNK
X
KESKIT.

Toimituksen arvio

Vanha kunnon Zapper NES-konsolille tuntui hauskaa idealta aikanaan. Valitettavasti pelit eivät olleet huippuluokkaa. Nintendo Scope Super NESille tuntui vielä komeammalta. Valitettavasti sillekään ei ole ollut aivan huippupulejia tarjolla. X-Zone on askel oikeaan suuntaan. Pelissä on meininkiä, mutta luulisi olevan mahdollista tehdä vielä monipuolisempia kokonaisuuksia Scopelle. Tämä tarjoaa vain räiskimistä, työkitystä ja paukuttelua siitä nauttiville.

Tohtori Wiik nautsee

Minä en ole innostunut mistään pelistä sen paremmin Zapperille kuin Nintendo Scopelle, eikä tässäkaan ole juuri hurraamista. Räiskiminen on hauskaa jonkin aikaa, mutta siihen kyllästyy liian pian. X-Zone ei vaadi edes erityisempää tähtäilyä, vaan peli sujuu istumalla sinko oikapäällä ja paukuttelemalla kunnes sormet ovat väriillä.